Design de Interação

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Vamos continuar a nossa jornada rumo ao desenvolvimento de um jogo digital! Lembre-se que o desenvolvimento de uma experiência lúdica é um processo complexo e baseado no comportamento racional e subjetivo dos indivíduos. Portanto, as relações dialéticas do jogador com os elementos do jogo devem ser consideradas como principal ativo de um processo de criação. Assim, observamos que a interação aprimora as estratégias do jogo, além de identificar a regra do ciclo pela perspectiva multifacetada do processo criativo.

Sendo assim, nesta aula, vamos discutir a respeito do design de interação.

Modelagem em Jogos

Antes de prosseguirmos, analise a figura a seguir:

"Este é o sistema que projetei para você.
É a minha interpretação sobre quem você é,
o que você quer ou precisa fazer, de que formas
prefere fazê-lo e por quê."

Figura 1. Projetando um sistema interativo.

Preece, Rogers e Sharp (2005, p.24), comenta que “muitos produtos que requerem a interação dos usuários para a realização de suas tarefas (p. ex.: comprar um ingresso pela Internet, fotocopiar um artigo, gravar um programa de TV) não foram necessariamente projetados tendo o usuário em mente; foram tipicamente projetados como sistemas para realizar determinadas funções. Pode ser que funcionem de maneira eficaz, olhando-se da perspectiva da engenharia, mas geralmente os usuários do mundo real é que são sacrificados”.

Na perspectiva de um sistema interativo como um jogo digital, compreender as nuances da subjetivação dos jogadores é, sem dúvidas, um dos aspectos mais importantes para um desenvolvedor (FIANI, 2009; CÂMARA, 2011). A interatividade é um dos pilares da ludicidade através de um jogo digital, pois de acordo com Huizinga (1999), o ato do brincar é um fenômeno que, à primeira vista, possui raízes que precede a dimensão sociocultural dos indivíduos, e, por isso, é importante compreender que os jogos devem ser estudados a partir de uma perspectiva transdisciplinar.

Além disso, você verá que as experiências lúdicas na perspectiva da interatividade dos jogos digitais e na racionalidade da teoria dos jogos podem ser aprimoradas de acordo com alguns parâmetros específicos:

- Interface de um sistema: projetar a interface do sistema consiste em fornecer subsídios para o jogador interpretar as suas ações no jogo; além da capacidade para se comunicar com o meio;

- Interação: a interação na dimensão lúdica (e do desenvolvimento de um jogo) se refere à comunicação dos jogadores com o meio através da interface do sistema. Se observamos, em um jogo digital, o conflito e a coalizão ocorre através da interação entre os agentes com o meio. Deste modo, a comunicação eficiente de um jogo é baseada na capacidade de conceber um sistema interativo.

Kidder (2020, documento online), comenta “as 10 heurísticas de usabilidade da Nielsen para design de interface de usuário”. No processo de concepção e até mesmo no estudo da racionalidade dos agentes, projetar uma interface que permita a otimização da tomada de decisões é um ponto importante para um desenvolvedor de jogos. Sendo assim, vejamos as heurísticas a seguir:

- Visibilidade do status do sistema: o sistema deve estar disponível para os usuários.
- Combine entre o sistema e o mundo real: a modelagem das experiências lúdicas deve levar em consideração que o jogo é uma abstração da realidade.
- Controle e liberdade do usuário: definindo as regras do jogo.
- Consistência e padrões: o sistema do jogo deve ser consistente.
-

Prevenção de erros: o jogo (ou melhor, as regras do jogo) devem ser projetadas para informar o jogador sobre o meio (o jogador tem informações incompletas?).

- Reconhecimento em vez de recordação: O jogador deve ter acesso a todas as informações do jogo (um processo limitado pelas regras do jogo)

- Flexibilidade e eficiência de uso: o jogador deve ser capaz de ajustar o sistema com base nas suas preferências (um processo limitado pelas regras do jogo).

- Design estético e minimalista: o design do jogo deve ser projetado para as interações entre os jogadores, sem do assim, o design não deve possuir informações desnecessárias.

- Ajude os usuários a reconhecer, diagnosticar e se recuperar de erros: O sistema do jogo deve fornecer subsídios para a manipulação eficiente dos jogadores, bem como fornecer soluções para possíveis erros.

- Ajuda e documentação: o sistema deve fornecer todas as informações necessárias para que o jogador compreenda o funcionamento do jogo.

Agora, reflita sobre o seguinte questionamento: como o estudo da interface de um sistema pode agregar valor ao processo de criação de

uma experiência lúdica no âmbito da transformação digital?

Atividade extra

Leia o capítulo 1 e 2 do livro: Introdução ao desenvolvimento de games: entendendo o universo dos jogos.

Autor: Steve Rabin.

Editora: Cengage Learning.

Ano: 2012b. ISBN: 978-8522111435.

Referência Bibliográfica

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011, 92p.

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

HUIZINGA, J. (1999). **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Perspectiva: São Paulo.

PRATES, Raquel Oliveira. **Interação em sistemas colaborativos**. In: PIMENTEL, M.; FUKS, H. (Org.). **Sistemas colaborativos**. Rio de Janeiro: SBC/Elsevier, 2011. cap. 17, p. 264-293.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. 2007. **Interaction design**. 2nd edition. London. John Wiley and Sons.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.

Ir para questão